

# Jurist-Diction

Volume 5 No. 3, Mei 2022

## Kekerasan Seksual Berupa *Virtual Groping* Dalam *Game* Berbasis *Virtual Reality*

**Virda Wildan Syah**

virda.wildan.syah-2018@fh.unair.ac.id

Universitas Airlangga

**How to cite:**

Virda Wildan Syah, 'Kekerasan Seksual Berupa *Virtual Groping* Dalam *Game* Berbasis *Virtual Reality*' (2022) Vol. 5 No. 3 Jurist-Diction.

**Histori artikel:**

Submit 26 April 2022;  
Diterima 23 Mei 2022;  
Diterbitkan 27 Mei 2022.

**DOI:**

10.20473/jd.v5i3.35809

**p-ISSN:** 2721-8392**e-ISSN:** 2655-8297**Abstract**

*Virtual reality is a renewable technology that allows users to feel the sensation of the real world in cyberspace. Virtual reality is actually used by people to commit crimes in the form of sexual violence through real-time virtual reality-based games. Sexual violence is carried out by players by controlling their visuals in the virtual world in the form of avatars through the real world to groping the visuals of their co-stars in the game. Although the actions taken by the perpetrators were not actually directed at the victim's body, the consequences of these actions can be felt by the victim because they use virtual reality technology. The purpose of this study was to analyze the characteristics and regulations related to sexual violence, especially virtual groping. Regulations on sexual violence have not been specifically regulated, this has the effect of legal obscurity and the potential for a legal vacuum so that perpetrators of sexual violence, especially virtual reality, are difficult to prosecute. This research was conducted using two approaches namely the statute approach and the conceptual approach.*

**Keywords:** *Sexual Violence; Virtual Groping; Virtual Reality; Real-Time Multiplayer Game.*

**Abstrak**

*Virtual reality merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya. Virtual reality justru digunakan oleh sebagai orang untuk melakukan tindak pidana berupa kekerasan seksual melalui real-time game berbasis virtual reality. Kekerasan seksual tersebut dilakukan oleh player dengan mengendalikan visualnya di dunia maya berupa avatar melalui dunia nyata untuk melakukan tindakan groping terhadap visual lawan mainnya dalam game tersebut. Walaupun tindakan yang dilakukan oleh pelaku tidak ditunjukkan secara nyata terhadap tubuh korban, namun akibat daripada tindakan tersebut dapat dirasakan secara nyata oleh korban karena menggunakan teknologi virtual reality. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis karakteristik dan peraturan yang berkaitan dengan kekerasan seksual terutama virtual groping. Regulasi kekerasan seksual belum diatur secara khusus, hal tersebut berdampak adanya kekaburan serta berpotensi adanya kekosongan hukum sehingga pelaku kekerasan seksual khususnya virtual reality sulit ditindak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual.*

**Kata Kunci:** *Kekerasan Seksual; Virtual Groping; Virtual Reality; Real-Time Multiplayer Game.*

Copyright © 2022 Virda Wildan Syah

## Pendahuluan

Perkembangan manusia di dunia juga didampingi dengan perkembangan teknologi, salah satunya adalah teknologi *virtual reality*. Secara sederhana *virtual reality* merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan tampilan *visual* dalam dunia maya yang sedemikian rupa mirip dengan keadaan dunia nyata.<sup>1</sup> Teknologi *virtual reality* tidak hanya sekadar menjadikan *visual* dunia maya seolah-olah seperti dunia nyata, namun juga memvisualisasikan dalam bentuk pendengaran dan rangsangan-rangsangan lainnya.<sup>2</sup> *Virtual reality* dapat bekerja dengan bantuan perangkat-perangkat yang digunakan seperti kacamata *virtual reality (occulus rift)* yang nanti akan memberikan visual 4 dimensi, *headset* yang nantinya dapat memvisualisasikan suara serta gawai dan baju *virtual reality (teslasuit)* yang dapat menghasilkan visualisasi sentuhan dan rasa.<sup>3</sup> Penggunaan *virtual reality* telah digunakan di beberapa sektor misalnya wisata *virtual* yang telah dikembangkan oleh China bernama East Science Valley yang terletak di kawasan Guyang,<sup>4</sup> bahan pembelajaran untuk mata kuliah kedokteran dimana diharuskan mengetahui secara detail organ dalam tubuh manusia, sebagai aplikasi pembelajaran matematika yang berbasis *virtual reality glasses 3D*,<sup>5</sup> serta digunakan untuk *game single player* yang dimainkan oleh satu orang ataupun *game real-time multiplayer* yang berbasis *virtual reality* yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dalam *real time*, sehingga dengan adanya *virtual reality*, *visual* pemain yang ada di dunia nyata direpresentasikan secara *virtual* di dalam game tersebut.

---

<sup>1</sup> Ranga Septyan Putra, 'Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D', (2018) 4 Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI.[26].

<sup>2</sup> Hatem Abdul Kader, 'e-Learning Systems in Virtual Environment' (2011) 8 The International Arab Journal of Information Technology.[24].

<sup>3</sup> Versatile Holiday Lado, 'Perbedaan Teknologi Virtual Reality dengan Augmented Reality' (Tirto.id, 2020) <<https://tirto.id/perbedaan-teknologi-virtual-reality-dengan-augmented-reality-eu-tR>>, diakses pada 17 Juli 2021.

<sup>4</sup> Albert Gea, 'China Buka Taman Bermain Berteknologi Virtual Reality', (CNN Indonesia, 2017), <<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20171108145259-269-254318/china-buka-taman-bermain-berteknologi-virtual-reality>>, diakses pada 17 Juli 2021.

<sup>5</sup> Sulisyowati, 'Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar' (2017) 3 Jurnal Ilmiah NERO.[41].

Perkembangan teknologi berupa *virtual reality* tersebut selain memberikan dampak *positive* dalam kehidupan bermasyarakat, juga menyebabkan dampak *negative* berupa kekerasan seksual. Kekerasan seksual dalam *virtual reality* terjadi ketika seseorang menggunakan *game online* berupa *real-time multiplayer game* dengan menggunakan *virtual reality*. Beberapa tahun yang lalu Jordan Belamire menyatakan bahwa ia pernah menjadi korban kekerasan seksual saat bermain *real-time multiplayer game virtual reality* oleh pemain lainnya dalam game QuiVR tersebut. Jordan Belamire menyatakan bahwa pada saat ia hendak menembak *zombie* didekat pemain yang bernama BigBro442, Jordan Belamire kemudian berteriak sehingga pemain lain dapat mendengar suaranya dan mengetahui bahwa Jordan Belamire merupakan seorang perempuan, kemudian tanpa disangka-sangka pemain BigBro442 mendekati Jordan Belamire dan tangan pemain tersebut terlihat terangkat serta berusaha meraba dada *virtual* Jordan Belamire, tak hanya itu pemain BigBro442 tersebut kemudian mengejar Jordan Belamire dan mencoba menggosok selangkangan *virtual* yang merupakan representasi tubuh Jordan Beamire di dunia nyata dalam game tersebut.<sup>6</sup> Dari kejadian tersebut, Jordan Belamire merasa ketakutan walaupun kekerasan seksual dilakukan terhadap *visual virtual* di game tersebut, oleh karena menggunakan teknologi *virtual reality* sehingga apa yang dilakukan oleh pemain lain tersebut terasa nyata, beberapa negara menyebut tindakan tersebut sebagai *visual groping*. Karena tindakan tersebut dilakukan di New Zealand, ketika merujuk peraturan New Zealand tindakan tersebut dapat dikenakan ketentuan 135 of the Crimes Act For indecent assault yang menyatakan bahwa “*Every one is liable to imprisonment for a term not exceeding 7 years who indecently assaults another person*”.<sup>7</sup>

Problematika timbul pada saat tidak ada aturan khusus mengenai suatu tindakan dikategorikan sebagai tindak pidana kekerasan seksual. Terlebih lagi,

---

<sup>6</sup> Julia Carrie Wong, ‘Sexual harassment in virtual reality feels all too real- ‘it’s creepy beyond creepy’, (theguardian.com, 2016) < <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/26/virtual-reality-sexual-harassment-online-groping-quivr>> diakses pada 7 Oktober 2021.

<sup>7</sup> Joshua Hansen, “Virtual Indecent Assault: Time For The Criminal Law To Enter The Realm Of Virtual Reality” (2019) 50 VUWLR.[61].

dengan perkembangan teknologi yang menjadikan teknologi sebagai sebuah sarana melakukan tindak pidana terutama berupa kekerasan seksual. Regulasi tindak pidana kekerasan seksual saat ini hanya mengatur objek kekerasan seksual berupa pelecehan secara langsung maupun tidak langsung terhadap fisik manusia. Pertanyaannya adalah bagaimana dengan kekerasan seksual terhadap *visual* seseorang dalam permainan game yang berbasis *virtual reality* (*virtual groping*) dimana secara langsung kekerasan tersebut tidak ditujukan kepada tubuh seseorang dalam dunia nyata melainkan ditujukan kepada *visual* pemain yang merupakan representasi tubuh seseorang di dunia maya. Indonesia sendiri belum ada laporan mengenai kasus serupa sebagaimana dijelaskan di atas, namun kejadian demikian sangat berpotensi terjadi di masa depan, sehingga apabila kasus tersebut terjadi di masa depan, apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia dapat mengakomodir kejadian tersebut. Sehingga dalam penulisan jurnal ini mengangkat dua isu hukum mengenai karakteristik *virtual groping* sebagai tindak pidana kekerasan seksual dan pertanggungjawaban pidana *virtual groping*.

### Metode Penelitian

Penulisan dalam artikel ini menerapkan tipe penelitian hukum yang bersifat normatif yang didasarkan pada peraturan perundang-undangan. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan jawaban dari isu hukum yang sedang diteliti, maka diperlukan 2 pendekatan antara lain pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

### Konsep Tindak Pidana Terkait Kekerasan Seksual

Terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah pertama harus mengidentifikasi pengertian dari kekerasan seksual. Kekerasan seksual erat kaitannya dengan kesopanan, Adami Chazawi menyatakan tindak pidana mengenai kesopanan merupakan kesusilaan yang telah dipahami oleh setiap orang sebagai suatu adab atau tata krama atau sopan santun dalam kaitannya dengan seksual atau nafsu

birahi.<sup>8</sup> Telah disinggung sedikit dalam latar belakang masalah, bahwa di Indonesia sendiri belum memiliki regulasi terkait kekerasan seksual, sehingga belum ada aturan yang mengidentifikasi pengertian kekerasan seksual secara tegas dan lugas. Sehingga diperlukan melihat beberapa aturan untuk mengidentifikasi pengertian kekerasan seksual secara sistematis. Pemberian penafsiran mengenai kekerasan seksual dibutuhkan, agar tidak terjadi problematika penegakan hukum dalam kekerasan seksual terlebih lagi batasan antara norma dan hukum sangatlah samar.

Kekerasan didefinisikan oleh Johan Galtung sebagai kondisi fisik, emosional, verbal, institusional, struktural atau spiritual, juga perilaku, sikap, kebijakan atau kondisi yang melemahkan, mendominasi atau mengancam diri sendiri dan orang lain.<sup>9</sup> Johan Galtung juga mendefinisikan kekerasan bukan tentang kekerasan yang terjadi secara fisik saja, namun ia berusaha mendefinisikan kekerasan jauh lebih luas menjadi 6 dimensi antara lain:<sup>10</sup>

- 1) Kekerasan fisis dan psikologis, dalam hal ini kekerasan fisis berupa kekerasan secara jasmani bahkan bisa mengakibatkan kematian, sedangkan kekerasan psikologis dilakukan dengan mereduksi kemampuan otak dan mental sehingga kesehatan mentalnya yang terganggu.
- 2) Pengaruh positif dan negative. Dalam hal sebenarnya terdapat sistem pengendalian, tidak bebas dan kurang terbuka atas pengaruh yang diberikan oleh seseorang baik pengaruh positive dan pengaruh negative.
- 3) Ada objek atau tidak. Dalam hal ini tindakan kekerasan tertentu selain ditujukan kepada korban secara langsung dan/atau juga tidak ditujukan kepada seseorang secara langsung.
- 4) Ada subjek atau tidak. Kekerasan disebut langsung atau personal jika ada pelakunya dan bila tidak ada pelakunya disebut structural. Kekerasan struktural dapat terjadi karena dasar tekanan militer atas landasan kebijakan politik otoriter, atau karena keadaan lingkungan seperti orang meninggal karena kelaparan.<sup>11</sup>
- 5) Disengaja atau tidak. Jika dilihat dari segi korban, tindakan kekerasan yang disengaja atau tidak kekerasan tetaplah kekerasan yang merugikan korban.
- 6) Yang tampak dan tersembunyi. Kekerasan yang tampak diartikan sebagai

---

<sup>8</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesuisilaan* (Raja Grafindo 2005).[2].

<sup>9</sup> Linda Dwi Eriyanti, 'Pemikiran Johan Galtung tentang Kekerasan dalam Perspektif Feminisme', (2017) 6 Jurnal Hubungan Internasional.[27].

<sup>10</sup> Thomas Santoso, 'Kekuasaan dan Kekerasan' (2001) XIV Jurnal Unair.[93].

<sup>11</sup> Riyawan Pamordy, 'Penertiban Satpol PP Pada Pedagang Kaki Lima (Analisis Kritis Menurut Teori Johan Galtung dalam Konteks Masyarakat Menur Surabaya)' (2018) 14 Jurnal S1 Sosiologi Universitas Airlangga.[14].

kekerasan nyata dapat dilihat baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan kekerasan tersembunyi dapat terjadi ketika keadaan tidak seimbang, dan perasaan meledak diwaktu tertentu, misal karena tekanan militer yang diderita setiap hari, dalam kondisi tertentu tekanan tersebut akan berkumpul, situasi ini disebut sebagai keseimbangan yang goyah (*unstable equilibrium*).

World Health Organization (WHO) mendefinisikan kekerasan seksual (*sexual harassment*) sebagai:

*Unwelcome sexual advances, request for sexual favors, and other verbal or physic conduct of a sexual nature.*<sup>12</sup> (Rayuan seksual yang tidak diinginkan, permintaan bantuan seksual, dan perilaku verbal atau fisik lainnya yang bersifat seksual).

Lantas bagaimana regulasi yang berlaku di Indonesia mendefinisikan tindakan sebagai kekerasan seksual?. Dalam KUHP, tindak pidana kekerasan seksual diatur dalam beberapa ketentuan seperti BAB XIV Pasal 281 s/d 303 *bis* tentang kejahatan kesusilaan. Keseluruhan pasal tersebut tidak serta merta mengatur mengenai kekerasan seksual, terlebih lagi KUHP tidak menggunakan terminologi kekerasan seksual namun menggunakan terminologi pemerkosaan, perbuatan cabul serta perdagangan manusia. Aturan mengenai pemerkosaan dalam KUHP dapat dijumpai pada pasal 285 s/d 288, KUHP mendefinisikan pemerkosaan sebagai tindakan laki-laki yang memaksa perempuan agar mau bersetubuh dengannya di luar perkawinan dengan menggunakan kekerasan atau ancaman kekerasan.<sup>13</sup> Perbuatan bersetubuh tersebut terjadi ketika *carnal intercourse* dimana masuknya alat kelamin laki-laki ke alat kelamin perempuan. Dalam hal ini tindak pidana pemerkosaan telah menjadi delik selesai ketika pria telah memasukan penis kedalam vagina wanita yang bersangkutan.

Pun Poerwodarminto mengatakan bahwa perkosaan berarti:<sup>14</sup>

- 1) Menundukkan dengan kekerasan; menggagahi, memaksa dengan kekerasan, misalnya memperkosa istri orang, memperkosa gadis yang belum berumur.

---

<sup>12</sup> UN, 'What is Sexual Harassment' (*UN.org*, 2017) < <https://www.un.org/womenwatch/osagi/pdf/whatish.pdf> > diakses pada 7 Oktober 2021.

<sup>13</sup> Ramiyanto dan Waliadin, 'Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perkosaan dengan Sarana Penal dalam Rangka Melindungi Perempuan' (2018) 15 Jurnal Legislasi Indonesia.[322].

<sup>14</sup> Andi Hamzah, *Delik-Delik (Speciale Delicten) di dalam KUHP* (Sinar Grafika 2015).[22].

2) Melanggar, menyerang dan sebagainya dengan kekerasan.

Dalam perkembangannya, pemerkosaan tidak hanya ditujukan kepada vagina seseorang tetapi juga ditujukan ke mulut atau anus seseorang. Lain halnya dengan perbuatan cabul yang diatur dalam ketentuan Pasal 289 s/d 296 KUHP. Perbuatan cabul didefinisikan dalam ketentuan Pasal 289 KUHP yang menyatakan bahwa:

*“Barang siapa dengan kekerasan atau ancaman kekerasan memaksa seseorang untuk melakukan atau membiarkan untuk dilakukan perbuatan cabul, diancam karena melakukan perbuatan yang menyerang kehormatan kesusilaan, dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun”.*

R. Soesilo mendefinisikan perbuatan cabul sebagai perbuatan yang melanggar kesusilaan (kesopanan) atau perbuatan keji, semuanya itu dalam lingkungan nafsu birahi kelamin seperti halnya mencium, meraba-raba anggota kemaluan, meraba-raba buah dada dan sebagainya.<sup>15</sup> Perbuatan cabul menurut kamus hukum didefinisikan hampir sama dengan apa yang disampaikan oleh R Soesilo dimana perbuatan cabul merupakan segala perbuatan yang melanggar kesusilaan/kesopanan atau perbuatan yang keji, semuanya itu dalam lingkungan nafsu birahi kelamin misalnya cium-ciuman, meraba-raba buah dada dan lain sebagainya.<sup>16</sup>

Perkembangan jenis kekerasan seksual di dunia termasuk Indonesia, sehingga kekerasan seksual yang dijelaskan secara eksplisit dalam rumusan pasal tidak cukup mengidentifikasi makna daripada kekerasan seksual tersebut. sehingga, dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan pengertian kekerasan seksual secara umum yaitu sebagai perilaku verbal, visual, fisik, psikologis terhadap objek berupa manusia secara langsung maupun tidak langsung yang tidak didasari keinginan oleh salah satu pihak (*unconsensus*) berupa kekerasan, ancaman kekerasan atau bahkan tipu muslihat yang bersifat seksual yang merugikan korban baik fisik, psikis dan/atau seksual.

---

<sup>15</sup> Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Demi Pasal* (Politeia 2013).[211].

<sup>16</sup> Viswandro, *Kamus Istilah Hukum: Sumber Rujukan Peristilahan Hukum* (MedPres Digital 2014).[148].

### **Konsep *Virtual Groping* dalam *Real-Time Multiplayer Game* Berbasis *Virtual Reality* yang Termasuk dalam Tindak Pidana Kekerasan Seksual**

*Real-time multiplayer games* merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara online melalui jaringan internet dalam waktu yang sama, dalam hal ini dimungkinkan terjadi interaksi sosial dengan lawan main saat melakukan permainan tersebut.<sup>17</sup> Permainan dengan metode *real-time multiplayer* tersebut dapat dijumpai di beberapa *games online* seperti PUBG Mobile, eFootball PES 2020, World of Tanks Blitz, Arcane Legend, QiuVR dan lainnya.

*Virtual reality* merupakan sebuah teknologi terbarukan yang mulai eksis di Indonesia awal tahun 2016. *Virtual reality* merupakan suatu simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan computer yang dapat dialami menggunakan peralatan elektronik tertentu/khusus, yang memungkinkan hadirnya di lingkungan alternative seperti di dunia nyata terhadap objek virtual tiga dimensi bahkan empat dimensi dengan data tambahan seperti getaran dan suara, karena gambar tersebut yang menangkap seluruh adegan dimana pengguna dapat melihat keseluruhan lingkungan virtual yang mirip dengan lingkungan nyata serta mampu berinteraksi dengan objek fisik dan virtual.<sup>18</sup> Agar mampu merasakan sensasi yang diperoleh saat menggunakan *virtual reality* diperlukan beberapa alat khusus seperti seperangkat *computer/smartphone, joystick, oculus rift VR, headset, teslasuit*.

*Virtual reality* dilengkapi dengan teknologi haptic tersebut dimungkinkan seseorang saat bermain dengan menggunakan virtual reality dapat merasakan secara nyata dan fisik umpan balik tindakan/sentuhan yang dilakukan oleh lawan mainnya di dunia maya. Adanya teknologi haptic ini seolah-olah mengaburkan batas antara dunia maya dan dunia nyata. Teknologi haptic dalam game juga secara substansial dapat meningkatkan potensi interaksi virtual menjadi nyata dengan konsekuensi

---

<sup>17</sup> Gede Humaswara, 'Analisa Penggunaan *WebRTC* dan *Websocket* pada *Real Time Multiplayer Online Game* Tradisional Ceki' (2019) 18 Majalah Ilmiah Teknologi Elektro.[47].

<sup>18</sup> Muhammad Jamali, 'Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* (VR) di Perpustakaan' (2018) Buletin Perpustakaan.[108].



fisik,<sup>19</sup> salah satu contohnya dalam permainan seperti QiuVR dimana nantinya orang didunia nyata akan direpresentasikan oleh avatar di dunia *game*, jadi jika lawan main di antah brantah tersebut megejar dan menggunakan pedang untuk memukul lawan, lawan tersebut merasakan adanya sensasi sengatan listrik kecil/getaran sehingga tubuh merespon getaran tersebut. Dalam *virtual reality* orang-orang dapat beraksi terhadapnya secara fisiologis maupun psikologis, dan dapat mengidentifikasi avatar mereka. Secara umum orang telah mengetahui bahwa teknologi haptic yang ada dalam *virtual reality* tidak nyata terjadi di dunia, namun tubuh orang yang menggunakan *virtual reality* memberikan respon seolah-olah itu nyata. Pun dalam hal ini, saat bermain *real-time multiplayer game* berbasis *virtual reality* orang dalam dunia nyata akan direpresentasikan oleh avatar, avatar inilah yang nantinya dapat dikendalikan oleh manusia. Teknologi *virtual reality* yang diadopsi dalam game multiplayer tersebut mampu memberikan tingkat kepuasan dalam bermain game, juga berpotensi terjadinya kekerasan seksual berupa *visual groping*.

Serangan seksual virtual (*virtual sexual assault*) didefinisikan “*An unwanted, forced, or nonconsensual sexually explicit behavior performed by virtual characters, to one another, acting through representation in a virtual environment.*”<sup>20</sup> Yang apabila diterjemahkan secara bebas berarti eksplisit seksual yang tidak diinginkan, dipaksakan, atau *nonconsensual* perilaku yang dilakukan oleh karakter virtual, satu sama lain, bertindak melalui representasi dalam lingkungan virtual.

Serangan-serangan seksual lebih mungkin dapat dilakukan di dunia nyata, namun dapat juga dilakukan di dunia virtual dengan menggunakan teknologi *virtual reality*. Sebenarnya dalam penelitian ini tidak mempermasalahkan adanya pemanfaatan *virtual reality* dalam *game*. Namun, yang menjadi permasalahan adalah ketika korban dengan menggunakan teknologi *virtual reality* kemudian mendapatkan *virtual groping* terhadap avatarnya sehingga ia dapat merasakan sentuhan-sentuhan

---

<sup>19</sup> Mark A. Lemley, ‘The Real Law of Virtual Reality’ (2017) 51 University of California Davis.[58].

<sup>20</sup> John Danaher, “The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault” (2018) UK: Edward Elgar Publisher.[5].

tersebut secara langsung yang tindakan tersebut dapat mengakibatkan tekanan psikologis dan psikis.

Memang dalam *virtual groping* tidak ditemukan kerugian secara fisik, namun kerugian secara psikis dan psikologis dapat berperan besar dalam keberlangsungan kehidupan korban. Mungkin korban dari *virtual groping* dapat melarikan diri secara fisik dari *game* tersebut dengan melepaskan peralatan penunjang *virtual reality*, namun kondisi tersebut mungkin korban tidak bisa melakukan tindakan tersebut karena rasa takut dan ragu-ragu yang lebih mendominasi, karena efek psikis dan psikologis dapat mempengaruhi emosional dari korban sendiri. Kembali ke konsep awal bahwa munculnya kekerasan seksual terjadi karena tidak adanya persetujuan salah satu pihak untuk melakukan seksual, sama halnya dengan *virtual groping* dimana ketika pelaku melakukan tindakan meraba daerah seksual korban tanpa persetujuan dari korban hal tersebut juga kemungkinan dapat diklasifikasikan sebagai tindakan kekerasan seksual.

Dari uraian tersebut diatas telah dilakukan pengklasifikasian *virtual groping* yang masuk dalam kategori perbuatan kekerasan seksual. Terlebih lagi, tindak pidana kekerasan seksual merupakan delik aduan, artinya bahwa ketika ada indikasi korban mengalami tekanan secara psikis ataupun psikologis terhadap tindakan *virtual groping* yang dilakukan selama *game* berlangsung yang merugikan korban tersebut dapat dikatakan sebagai kekerasan seksual yang merupakan tindak pidana. Sebenarnya yang menjadi permasalahan dalam tindak pidana kekerasan seksual adalah adanya kata tidak sepakat, artinya bahwa ketika tindakan seksual tersebut dilakukan dengan *consensus* atau kesepakatan tanpa ancaman kekerasan ataupun kekerasan, maka tindakan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai kekerasan seksual (*sexual harassment*) melainkan disebut sebagai *sexual consent* dan undang-undang tidak mempermasalahkan mengenai *sexual consent*.

Tindakan *virtual groping* dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana sehingga secara yuridis dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Mengingat tindakan *virtual groping* tersebut masuk dalam tindak pidana sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 289 KUHP. Dalam hal ini tindakan *virtual groping* tersebut dapat dikenakan ketentuan Pasal 289 KUHP dengan unsur sebagai berikut:

a. Barang Siapa

Barang siapa dalam unsur Pasal 289 KUHP diartikan sebagai subjek orang yang merupakan subjek hukum dalam Undang-Undang yang mana dapat dimintai pertanggungjawaban pidana secara hukum atas perbuatannya. Di KUHP sendiri subjek tindak pidana yang dikenal adalah orang perseorangan dengan kata lain hanya manusia sebagai *natuurlijk persoon* yang dapat dituntut serta dibebani pertanggungjawaban pidana. Namun, selaras dengan perkembangan hukum di Indonesia, Korporasi atau *rechts person* juga menjadi subjek hukum pidana.

b. Dengan kekerasan atau ancaman kekerasan memaksa seseorang melakukan atau membiarkan dilakukan pada dirinya perbuatan cabul

Kekerasan dalam unsur pasal tersebut dapat dimaknai sebagai mempergunakan tenaga atau kekuatan jasmani tidak kecil secara sah misalnya memukul dengan tangan atau segala macam senjata, menyepak, menendang dll.<sup>21</sup> Ketentuan Pasal 89 KUHP juga mengkategorikan perbuatan yang membuat orang pingsan atau tidak berdaya dikategorikan sebagai kekerasan. Sedangkan ancaman kekerasan didefinisikan sebagai suatu perbuatan yang sangat bertentangan dalam undang-undang karena dapat meresahkan masyarakat atau pun perorangan yang mengakibatkan orang tersebut khawatir, panic dan was-was yang dapat merusak mental korban atau dapat dikatakan sebagai kekerasan fisik yang belum dilakukan.<sup>22</sup> Sedangkan S.R. Sianturi mendefinisikan ancaman kekerasan merupakan perbuatan membuat seseorang yang diancam itu ketakutan karena ada sesuatu yang akan merugikan dirinya dengan kekerasan.<sup>23</sup> Hoge raad dalam arrest-arrest nya NJ 1914 dan NJ 1915 memutuskan bahwa ancaman kekerasan harus memuat 2 unsur yaitu bahwa

---

<sup>21</sup> Hartono Putusan Nomor 1535/Pid.B/PN.Mks.

<sup>22</sup> Resi Ratna Sari Br Sembiring, 'Pemidanan Pelaku Ancaman Kekerasan dengan Cara Menakut-nakuti Melalui Media Sosial' (2020) 9 PATIK: Jurnal Hukum.[235].

<sup>23</sup> Swingly Sumangkut, 'Tindak Pidana Dengan Kekerasan Memaksa Perbuatan Cabul Menurut Pasal 289 KUHP (Kajian Putusan Mahkamah Agung Nomor 1639 K/PID/2015)' (2018) VIII *Lex Crimen*. [192].

ancaman yang diucapkan dalam suatu keadaan tertentu sehingga menimbulkan kesan pada orang yang mendapat ancaman tersebut merasa dirugikan, dan maksud pelaku melakukan ancaman memang untuk menimbulkan perasaan tersebut.<sup>24</sup> Ketika merujuk pada *Belgian Criminal Code (1989) article 375* adanya kekerasan atau ancaman kekerasan dapat terpenuhi ketika tindakan seksual tersebut dilakukan tanpa adanya kesepakatan.

Walaupun dalam ketentuan Pasal 289 KUHP tidak terdapat unsur dengan sengaja, namun tindakan memaksa dalam Pasal 289 KUHP tersebut mencerminkan tindakan yang dilakukan dengan sengaja, karena perbuatan memaksa orang lain itu tentunya tidak dapat dilakukan dengan tidak sengaja.<sup>25</sup> Guna membuktikan pelaku memenuhi unsur tersebut perlu juga melihat daripada aturan dalam *real-time game* berbasis *virtual reality* tersebut, apakah tindakan meraba lawan main merupakan aturan main dalam *game* atau justru masuk sebagai pelanggaran dalam *game*. Pelanggaran tindakan didalam *game* online dikenal dengan interaksi seksual yang tidak diinginkan secara digital atau *unwanted digitally-enacted sexual interactions* (UDESİ). Menurut Dibbell UDESİ adalah

*“A term introduce here to encompass a range of unwanted sexual bahaviours that occur between two or more human users in a computer-facilitated environment, these acts, which range from virtual groping to rape, are enacted of performed in some way on an unwilling user or users within the digital environment via means that are textual”.*<sup>26</sup>

UDESİ merupakan istilah yang dipekenalkan yang mencakup berbagai perilaku seksual yang tidak diinginkan terjadi antara dua atau lebih pengguna manusia dalam lingkungan yang difasilitasi oleh computer seperti tindakan meraba-raba untuk memperkosakan, diberlakukan mengenai tindakan yang dapat diterima atau tidak dalam *game* dimana tergantung dengan beberapa factor seperti identifikasi

---

<sup>24</sup> P P.A.F Lamintang, *Delik-Delik Khusus Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan & Norma Kepatutan* (Sinar Grafika 2009).[132].

<sup>25</sup> *ibid.*[130].

<sup>26</sup> Lucy Sparrow, ‘The moral (im)permissibility of groping in virtual reality games’ (2020) The University of Melbourne.[2].

avatar, persetujuan dan kontribusi untuk bermain sehingga menghasilkan tindakan yang diperbolehkan atau tidak diperbolehkan.<sup>27</sup> Sebenarnya tindakan dalam game yang mengganggu dapat diterima jika tindakan tersebut merupakan bagian dari permainan yang tertulis dalam syarat dan ketentuan.<sup>28</sup>

Dalam hal ini unsur ancaman kekerasan terjadi ketika tindakan yang dilakukan oleh lawan main dalam *real time multiplayer game* berbasis *virtual reality* berupa tindakan atau interaksi seksual yang tidak diinginkan secara digital. Hal tersebut nampak ketika seharusnya *player* tidak melakukan permainan sesuai dengan aturan main dalam games tersebut (*user license agreement*), justru malah melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan aturan main (batasan permainan) dan tanpa disetujui oleh pihak lawan yang menyebabkan secara psikis korban menjadi takut. Pun ketika kita merujuk pada kasus yang terjadi pada Jordan Belamire ia mendapatkan serangan *virtual* oleh lawan mainnya yaitu BigBro442 dibagian dada dan selangkangan *avatar/virtual* dalam permainan QiuVR berbasis *virtual reality*, dalam kasus tersebut Jordan Belamire telah mengatakan kepada BigBro442 untuk berhenti namun hal tersebut diabaikan oleh BigBro422 sehingga akibat tindakan tersebut Jordan Belamire secara psikis dirugikan.

Pada pokok pembahasan sebelumnya, kekerasan seksual memang belum ada ketentuan yang mengatur secara khusus hanya ketentuan Pasal 289 KUHP yang dimungkinkan digunakan untuk menjerat pelaku *virtual groping* dalam *real-time multiplayer game* berbasis *virtual reality*. Namun PR besarnya adalah seyogyanya perbuatan cabul tidak hanya diartikan secara sempit sebagai perbuatan seksual secara nyata namun harus dapat diartikan secara luas dengan alasan kekerasan seksual tidak hanya dapat dilakukan secara nyata, *visual* dalam *game* pun juga berpotensi mengalami kekerasan. Kemudian dari sini muncul kembali kendala

---

<sup>27</sup> Lucy A. Sparrow, 'From 'Silly to 'Scumbag': Reddit Discussion Of a Case of Groping in a Virtual Reality Game' (2020) The University of Melbourne.[2].

<sup>28</sup> Lucy A. Sparrow, 'Ludic Ethics: The Ethical Negotiations of Players in Online Multiplayer Games' (2020) 16 Journal Sage.[9].

dalam melakukan penegakan hukum kekerasan seksual terutama *virtual groping* adalah minimnya alat bukti, sehingga dalam hal muncul pertanyaan bagaimana pembuktian korban *virtual groping* dalam *game* berbasis *virtual reality* untuk membuktikan terdapat tindak pidana kekerasan seksual?.

Ketentuan Pasal 289 KUHP memang tidak mensyaratkan adanya akibat daripada perbuatan pidana, namun hakim juga akan mempertimbangkan adanya akibat dari tindak pidana terkait kekerasan seksual tersebut untuk menentukan salah tidaknya seorang terdakwa. Sehingga dalam hal ini perlu sekali bukti pendukung selain keterangan saksi korban. Dalam proses hukum acara pidana, hukum pidana membutuhkan ilmu bantu untuk membuktikan suatu tindakan dapat dikatakan sebagai tindak pidana. Ilmu bantu tersebut berupa ilmu psikologi, psikiatri, ilmu kriminologi, ilmu logika, ilmu kriminalistik, ilmu kedokteran forensik, ilmu toksikologi dan ilmu-ilmu bantu lainnya. Dalam hal membuktikan ada tidaknya tindak pidana kekerasan lazimnya penyidik melakukan pemeriksaan forensik terhadap korban. Salah satu pemeriksaan dalam kasus kekerasan seksual adalah *visum* terhadap tubuh dan kejiwaan korban

Pemeriksaan kejiwaan untuk kepentingan penegakan hukum dilakukan dengan cara wawancara klinik psikiatrik, pemeriksaan dan observasi psikiatrik, pemeriksaan psikometrik, pemeriksaan fisik dan penunjang sesuai indikasi, analisis medikolehal dan penyisiran VeRP atau *visum et repertum psikiatrikum* yang berupa keterangan dari dokter spesialis kedokteran jiwa yang berbentuk surat sebagai hasil pemeriksaan kesehatan jiwa pada seseorang yang nantinya dapat dijadikan alat bukti dalam persidangan khususnya dalam kasus kekerasan seksual.<sup>29</sup> Dengan adanya VeRP ini, dapat mendukung keterangan saksi korban sebagai alat bukti di persidangan untuk membuktikan terdakwa memang benar melakukan tindak pidana kekerasan seksual. Hal tersebut juga berlaku untuk tindakan *virtual groping* dimana kekerasan seksual tidak terjadi pada fisik nyata korban, namun dilakukan terhadap *visual* korban tetapi akibat daripada tindakan *visual groping* tersebut

---

<sup>29</sup> Pasal 10 Permenkes 77/2015.

mengakibatkan kerugian secara psikologis korban berupa rasa cemas, khawatir dan takut yang berpotensi mengganggu keadaan jiwa korban.

### ***Ius Constituendum* Pengaturan Kekerasan Seksual Dimasa Yang Akan Datang**

RKUHP memasukan ketentuan mengenai perbuatan cabul dalam ketentuan Pasal 420 s.d Pasal 428 RKUHP. Bedanya dalam KUHP saat ini adalah RKUHP mengatur mengenai perbuatan cabul yang dilakukan baik berbeda ataupun sesama jenis kelamin, sedangkan dalam KUHP saat ini tidak mengatur secara khusus mengenai perbuatan cabul sesama jenis. Pun RKUHP juga memberikan perluasan makna subjek hukum, yang semula hanya sebatas orang dalam artian *naturlijk persoon* tetapi juga orang dalam artian badan hukum atau *rechts person*.

Ketentuan Pasal 1 angka 2 RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual mendefinisikan kekerasan seksual merupakan setiap perbuatan yang bersifat fisik dan/atau non fisik, mengarah kepada tubuh dan/atau fungsi reproduksi yang disukai atau tidak disukai secara paksa dengan ancaman, tipu muslihat, atau bujuk rayu yang mempunyai atau tidak mempunyai tujuan tertentu untuk mendapatkan keuntungan yang berakibat penderitaan atau kesengsaraan secara fisik, psikis, seksual dan kerugian ekonomi. Dimana dalam ketentuan Pasal 2 ayat (1) RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual mendefinisikan pelecehan seksual non-fisik adalah setiap perbuatan melakukan tindakan nonfisik berupa isyarat, tulisan dan/ atau perkataan kepada orang lain yang berhubungan dengan bagian tubuh seseorang dan terkait dengan keinginan seksual. Sedangkan pelecehan seksual fisik dalam ketentuan Pasal 2 ayat (2) RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual mendefinisikan perbuatan pelecehan seksual merupakan perbuatan yang dilakukan setiap orang yang melakukan tindakan fisik kepada orang lain yang berhubungan dengan bagian tubuh seseorang dan terkait dengan keinginan seksual yang tidak dikehendaki oleh korban, dan menyerang kehormatan. Dari kedua pasal tersebut diatas, bahwa RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual telah mengomodir mengenai kekerasan seksual yang kemungkinan terjadi di situs internet atau kekerasan seksual di siber. Dalam uraian tersebut juga mendefinisikan bahwa kekerasan seksual berupa

pelecehan seksual tidak hanya sebatas yang dilakukan terhadap fisik saja, namun juga dapat dimungkinkan terjadi secara nonfisik hal tersebutlah yang menjadikan trobosan baru pengaturan kekerasan seksual di Indonesia. Pun ketika korban mengalami kekerasan seksual berupa *virtual groping* pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dengan dugaan perbuatan pelecehan seksual non-fisik.

Namun dalam ketentuan Pasal 2 ayat (1) RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual tersebut memasukan pelecehan seksual nonfisik sebagai delik aduan, karena mengaggap bahwa ketika kekerasan seksual berupa pelecehan nonfisik tersebut maka korbanlah yang dapat merasakan apakah memang benar kekerasan seksual berupa pelecehan nonfisik tersebut tidak diindahkan oleh korban.

Pun dalam RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual tersebut memberikan perluasan alat bukti dalam pemeriksaan perkara tindak pidana kekerasan seksual dimana sebelumnya hanya mengacu pada ketentuan Pasal 182 KUHP. Dalam ketentuan Pasal 15 RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual tersebut, alat bukti tersebut meliputi:

- a. Surat keterangan psikolog klinis dan/atau psikiater/dokter spesialis kedokteran kejiwaan;
- b. Rekam medis dan/atau hasil pemeriksaan forensic;
- c. Rekaman pemeriksaan dalam proses penyidikan;
- d. Informasi elektronik dengan alat optic atau yang serupa dengan itu;
- e. Hasil pemeriksaan rekening bank.

Pengesahan RKUHP dan RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual sangatlah urgent. Hal tersebut dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan kekerasan seksual yang saat ini tidak dapat tercover baik oleh regulasi yang ada.

## Kesimpulan

Pembentukan peraturan perundang-undangan dibutuhkan untuk mengatur secara *lex specialis* mengenai kekerasan seksual dan perlindungan korban pelecehan seksual terlebih lagi bersamaan dengan perkembangan teknologi yang menyebabkan rawannya terjadinya kekerasan seksual baik secara langsung maupun melalui sarana teknologi seperti *virtual reality*. Selain dari pemerintah dengan membentuk regulasi mengenai kekerasan seksual, dukungan daripada penyedia layanan *game*



*online* dalam menyediakan permainan berbasis *virtual reality* yang dimungkinkan berpotensi mengakibatkan kekerasan seksual dapat memberikan aturan mengenai batasan-batasan sejauh mana para pemain dapat melakukan permainan, sehingga diharapkan dengan adanya aturan tersebut diharapkan dapat meminimalisir adanya kekerasan seksual di *game* berbasis *virtual reality*.

## **Daftar Bacaan**

### **Buku**

- Chazawi, Adami, *Tindak Pidana Mengenai Kesusilaan* (Raja Grafindo 2005).
- Hamzah, Andi, *Delik-Delik (Speciale Delicten) di dalam KUHP* (Sinar Grafika 2015).
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Rineka Cipta 2002).
- P.A.F Lamintang, *Delik-Delik Khusus Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan & Norma Kepatutan* Sinar Grafika 2009).
- Prodjodikoro, Wirjono, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia* (PT Eresco Bandung 1986).
- Purwoleksono, Didik Endro, *Hukum Pidana* (Airlangga University Press 2014).
- S.R Sianturi, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya* (Alumni Ahaem Petahaem 1996).
- Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Demi Pasal* (Politeia 2013).
- Viswandoro, *Kamus Istilah Hukum: Sumber Rujukan Peristilahan Hukum* (MedPres Digital 2014).

### **Jurnal**

- Gede Humaswara, 'Analisa Penggunaan WebRTC dan Websocket pada Real Time Multiplayer Online Game Tradisional Ceki' (2019) 18 Majalah Ilmiah Teknologi Elektro.
- Hatem Abdul Kader, "e-Learning Systems in Virtual Environment" (2011) 8 The International Arab Journal of Information Technology.

John Daner, 'The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault' (2018) UK: Edward Elgar Publisher.

Joshua Hansen, 'Virtual Indecent Assault: Time For The Criminal Law To Enter The Real Of Virtual Reality' (2018) 50 VUWL.

Linda Dwi Eriyanti, 'Pemikiran Johan Galtung tentang Kekerasan dalam Perspektif Feminisme' (2017) 6 Jurnal Hubungan Internasional.

Lucy A Sparrow, 'From 'Silly to 'Scumbag': Reddit Discussion Of a Case of Groping in a Virtual Reality Game' (2020) The University of Melbourne.

Lucy A Sparrow, 'Ludic Ethics: The Ethical Negotiations of Players in Online Multiplayer Games' (2021) 16 Journal Sage.

Lucy Sparrow, 'The moral (im)permissibility of groping in virtual reality games' (2020) The University of Melbourne.

Mark A. Lemley, 'The Real Law of Virtual Reality' (2017) 51 University of California.

Muhammad Jamali, 'Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan' (2018) Buletin Perpustakaan.

Ramiyanto, 'Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perkosaan dengan Sarana Penal dalam Rangka Melindungi Perempuan' (2018) 15 Jurnal Legislasi Indonesia.

Rangga Septyan Putra, 'Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D' (2018) 4 Teknik Komputer AMIK BSI.

Resi Ratna Sari Br, 'Pemidanan Pelaku Ancaman Kekerasan dengan Cara Menakut-nakuti Melalui Media Sosial' (2020) 9 PATIK:Jurnal Hukum

Riyawan Pamordy, 'Penertiban Satpol PP Pada Pedagang Kaki Lima (Analisis Kritis Menurut Teori Johan Galtung dalam Konteks Masyarakat Menur Surabaya)' (2018) Jurnal S1 Sosiologi Universitas Airlangga.

Sulisyowati, 'Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar'(2017) 3 Jurnal Ilmiah NERO.

Swingly Sumangkut, 'Tindak Pidana Dengan Kekerasan Memaksa Perbuatan Cabul Menurut Pasal 289 KUHP (Kajian Putusan Mahkamah Agung Nomor 1639 K/PID/2015)' (2018) VIII Lex Crimen.

Thomas Santoso, 'Kekuasaan dan Kekerasan' (2001) XIV Jurnal Unair.

### **Skripsi**

Rika Eraswati, 'Studi Perbandingan Konsep Tindak Pidana Perzinaan dalam KUHP dan RKUHP 2019' (Skripsi Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Malang 2019).

### **Laman**

Julia Carrie Wong, 'Sexual harassment in virtual reality feels all too real- 'it's creepy beyond creepy' (theguardian.com, 2016)< <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/26/virtual-reality-sexual-harassment-online-groping-quivr>> diakses 7 Oktober

UN 'What is Sexual Harassment', (UN.org, 2017)< <https://www.un.org/womenwatch/osagi/pdf/whatish.pdf>> diakses 7 Oktober 2021

Versatile Holiday Lado, 'Perbedaan Teknologi Virtual Reality dengan Augmented Reality' (Tirto.id, 2020<<https://tirto.id/perbedaan-teknologi-virtual-reality-dengan-augmented-reality-eutR>> diakses 17 Juli 2021

### **Perundang-undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana jo. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 1953 tentang Menyatakan Berlakunya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana Untuk Seluruh Wilayah Indonesia dan Mengubah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (Lembaran Negara Tahun 1981 Nomor 76, Tambahan Lembar Negara Nomor 3209);

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4843);

Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5952);

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2015 tentang Pedoman Pemeriksaan Kesehatan Jiwa Untuk Kepentingan Penegakan

1152      **Virda Wildan:** Kekerasan Seksual Berupa...

Hukum (Berita Negara Tahun 2010 Nomor 1861)

Crime Amendment Act 2005 New Zealand Legislation.